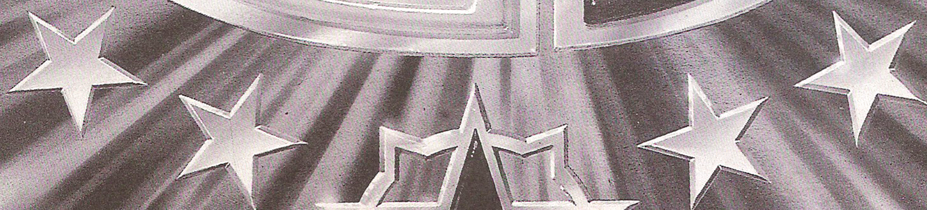
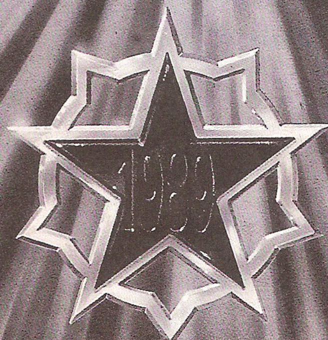


DINAMIC
5º
ANIVERSARIO
1989

INDICE


DINAMIC ANIVERSARIO
5º
1989

LA LEYENDA

Hace ya cinco largos años.

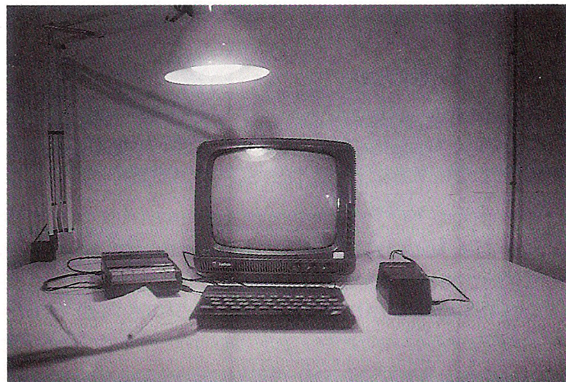
Fue un día inconcreto allá por el año 1.984: Dinamic surgió en la imaginación de un grupo de programadores, ilustradores y viciosos de la informática y la ilusión.

Fue en un lugar impreciso y oculto, en un paraje ya casi olvidado de la periféria de una gran ciudad.

Allí, en una pequeña buhardilla en la que hoy trepan las enredaderas y las telarañas se amontonan ya sólo quedan –cubiertos de polvo y averiados– un Spectrum 48 K, un pequeño televisor en blanco y negro y un viejo reloj de pared; pero en su entrada todavía puede leerse a duras penas un borroso rótulo: el de la llamada «Mansión Dinamic», que ya pertenece a la historia.

¿Qué había más allá de sus muros?

Era en realidad una factoría de ilusión, donde ese grupo de adictos se encargaba de todo el proceso creativo y comercial de un incipiente mundo –el de los videojuegos– que acababa de nacer en España: la programación, los gráficos y músicas, el diseño de la carátula, la duplicación de las cintas, el manipulado y la distribución tanto por correo como a tiendas especializadas, todo ello por un sistema completamente artesanal.



CINCO LARGOS AÑOS



Desde entonces a hoy han pasado cinco largos años, mil ochocientos veinticinco días con sus noches, interminables horas, minutos y segundos de creatividad.

Cinco largos años repletos de emociones y aventuras, de ebullición constante de ideas, de pruebas durísimas que afrontar en siniestros parajes, con las escasas fuerzas de noches de insomnio.

Pero al final siempre con una fuente inagotable de imaginación, de argumentos y guiones, de arriesgadas misiones, de simulaciones deportivas y de creación de un sinfín de personajes que luego cobrarían vida en miles de hogares en España y en el extranjero.

Y siempre como pioneros en todas las áreas: aventuras gráfico conversacionales en español, video aventuras, war-games, simulaciones deportivas, licencias de famosos personajes...

Cinco largos años en los que hemos salido airosos con vosotros de todas las aventuras y de muchas más, incluída la más excitante y arriesgada de todas, que hoy os presentamos con motivo del quinto aniversario de Dinamic: la de la creación de una de las productoras de videojuegos líder en España y única capaz, hoy por hoy, de vender su producto íntegramente creado y fabricado en España a toda Europa, Australia y Sudamérica:

LA HISTORIA DE DINAMIC.

LA HISTORIA DE DINAMIC

¿Cuál ha sido la historia de estos años?.

Si quieres conocerla te invitamos a que te sumerjas con nosotros en nuestro abismo de ilusión. Acompáñanos a nuestras grutas secretas, desciende, si te atreves, a nuestras fábricas ocultas de aventuras y laboratorios de ideas. Cruza con nosotros la frontera de la realidad en dirección hacia nuestro apasionante mundo: el mundo de Johnny Jones, Freddy Hardest, Phantomas, Derdhal, Dustin, Gremla, Hundra, Turbo Girl, el Capitán Sevilla y tanto otros:
EL MUNDO DE DINAMIC.





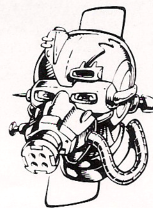








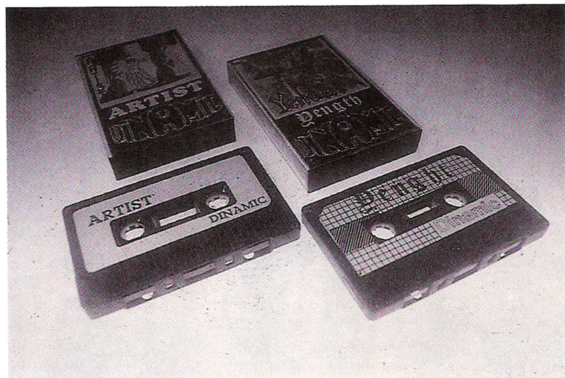




EL MUNDO DE DINAMIC

En la silenciosa mansión comenzaron a sonar las campanadas del viejo reloj de pared: los minutos empezaban a correr en los enigmáticos parajes de ***YENGHT*** que deberías atravesar –el país del tiempo donde todo empezó–, y donde tu vida se iría consumiendo poco a poco hasta encontrar «la fuente de la juventud». Fue el primer juego y la primera aventura gráfico-conversacional en español.

Paralelamente vió la luz un programa de utilidades gráficas, ***ARTIST***, que se comercializó al comprobar que de una potente herramienta de trabajo del propio equipo de Dinamic se convertía en el más completo equipo de diseño gráfico creado en España hasta la fecha, con múltiples recursos como edición de gráficos, diseño en 3D con rotación de imágenes, opción plotter y amplias posibilidades de color.



Es entonces cuando aparece el primero de los héroes de Dinamic, el incansable aventurero Johnny Jones –hermano del célebre Indiana– y la primera video-aventura: ***SAIMAZOOM***. Un personaje cuya fama se extendería mucho más allá de los múltiples peligros que le acecharían en la selva colombiana en busca de los escondidos sacos del mejor café, para enfrentarlo en ***BABALIBA*** a lòs peligros del Palacio de Hosmimumarak

EL MUNDO DE DINAMIC

DINAMIC
En el país del tiempo, acechado por miles de peligros, tu vida corre contra reloj y la única salida es...
Yenght (18k)
"la fuente de la juventud"
la 1ª aventura gráfico-conversacional en español
Autor:
ARTIST (48k)
y saca a flote tus gráficos
·Ploter de precisión
·Diseño 3D
·9 bancos gráficos
Autor: Victor
"Mansión"
C/Tilos 2 nº21 Montepríncipe Boadilla MADRID
Dirección:
Nombre:
Teléfono:
Giro postal nº
Reembolso
Artist
Yenght
1000

con la triple misión de apoderarse de los tesoros de los piratas bereberes, rescatar a la princesa cautiva Shara –hija del Sultán– y salvar a su compañero Seivhan, apresado en las guerras Bábalas.

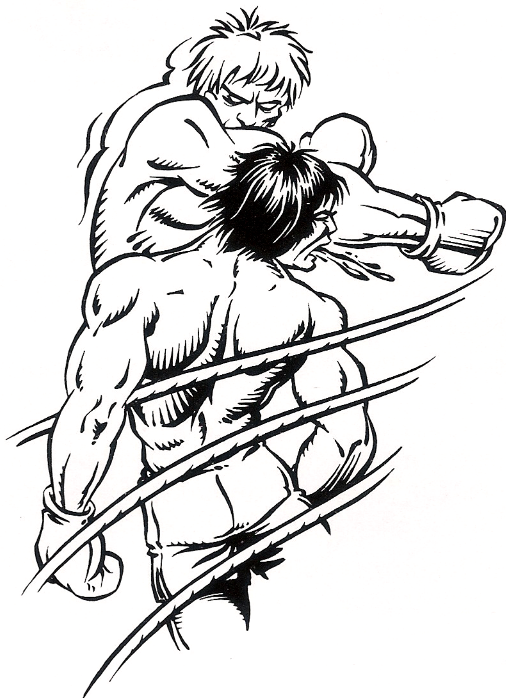
De esta primera etapa datan también la primera simulación deportiva y el primer «war-game» concebidos en España: el ***VIDEOLIMPIC*** –que aparte de su éxito en España conseguiría más tarde ser número uno de ventas en el Reino Unido–, y el ***MAPSNATCH*** juego de estrategia bélica tan completo en su concepción original que antes de comercializarse tuvo que reducirse en complejidad para reducir su nivel de dificultad.

Fue la época del primer anuncio de Dinamic: media página en blanco y negro en la revista ZX.

Con ellos se culminaba la primera etapa, el primer año en la aventura de Dinamic –por aquel entonces todavía «Spectrum Software»– y que a partir de entonces afrontó los dos primeros retos: las versiones para otros ordenadores y el intento de vender sus juegos fuera de España.

Mientras, el tiempo seguía avanzando...

EL MUNDO DE DINAMIC

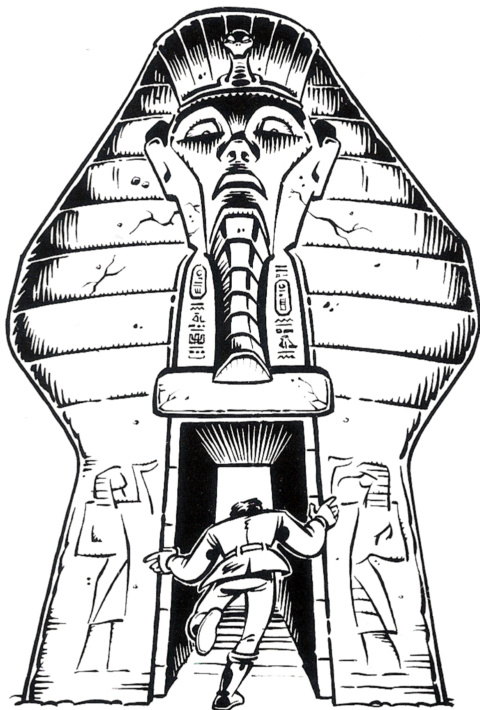


En el 85 Dinamic ya se ha dado a conocer y su nombre empieza a sonar en las revistas de informática y entre los usuarios españoles. A la vez, se asomaría por primera vez al mercado de los video-juegos por excelencia: Inglaterra. También se empieza a crear una red de colaboradores externos que, desde distintos puntos de España, se sumarían al proyecto con sus creaciones.

Es el año del ***ROCKY*** –simulación tridimensional de un combate de boxeo–, y de la tercera aventura de Johnny Jones que tras sus peripecias en tierras musulmanas estaba a punto de penetrar en el milenario templo de Ramsés II para desvelar los secretos que celosamente permanecían en él desde tiempo inmemorial, aunque para ello tuviera que profanar el sagrado templo en ***ABU SIMBEL PROFANATION***. Este último fue el primer juego anunciado a doble página en color y Dinamic ideó un concurso para premiar al primero que lograra terminarlo.

Con ellos ***–ROCKY Y ABU SIMBEL–*** comenzó la aventura inglesa, la cual no pudo concluirse de forma más favorable ya que ***ROCKY*** comercializado allí como ROCCO por extraños misterios de la informática, llegó a número 2 en las listas de éxitos. Y del misterioso Egipto pasamos al legendario

EL MUNDO DE DINAMIC



Oeste con ***WEST BANK***, el Banco nacido al amparo de Soft City –la ciudad de la fiebre del oro– y esta vez te tocaba a tí, mediante tu habilidad con el revólver, tratar de evitar sus saqueos.

También de esta etapa son ***SGRIZAM y OLE TORO***.

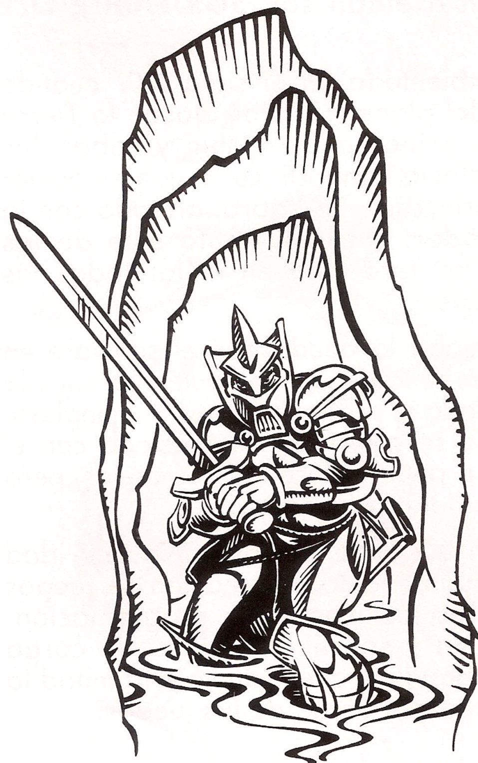
El primero, ambientado en el siglo XXV cuando los guerreros del planeta Kindos atacan la Tierra raptando a la princesa Doxaphin y roban las riquezas del Palacio Imperial. La misión es obvia: rescatar a la princesa y el tesoro, armado con la espada del poder. Un argumento éste de las princesas que no tardarían en imitar todas las casas de software.

El segundo zanjaba la deuda que el software en España tenía con su tradición: una auténtica corrida de toros trasladada al ordenador. La crítica inglesa, sin embargo, no se entusiasmó demasiado con el tema, llegando a pedir incluso las dos orejas, pero no del toro sino del programador.

Un nuevo avance vino a demostrar la actividad paralela de Dinamic tanto en creación de juegos como en mejoras técnicas en la programación: una complejísima y sofisticada rutina de carga rápida a 3.000 baudios, que reducía a la mitad la interminable y tediosa carga de los juegos.



EL MUNDO DE DINAMIC



El tiempo seguía su inexorable marcha.

En el 86 Dinamic ocupaba ya un importante lugar en el mundo de los videojuegos; pero era necesario seguir en la brecha.

Una precampaña anunciaba en la prensa especializada el clima de excitación que se respiraba en la «Mansión» mientras se iba fraguando el próximo lanzamiento cumbre: «¿Por qué tiembla la mansión Dinamic?» , «¿Qué se cuece en la mansión Dinamic?». El reto consistía esta vez en producir la videoaventura más excitante jamás realizada, rezaban los titulares. Y por fin, el misterio se desveló: fue ***CAMELOT WARRIORS*** el legendario mundo de los caballeros medievales en el que penetraban inexplicablemente cuatro elementos del siglo XX que había que destruir: la voz de otro mundo, el espejo de la sabiduría, el elixir de la vida y el fuego que no quema. Fue el primer título que Dinamic lanzaba ya para los cuatro ordenadores de 8 bits: Spectrum, Amstrad, MSX y CBM.

También fue esta la época en la que los más famosos ladrones de todos los tiempos llamaron a las puertas de Dinamic.

Kid Saguf, más conocido como ***DUSTIN*** –¿adivinas de dónde surgió el sobrenombre?– célebre ladrón de joyas y obras de arte prisionero de la

EL MUNDO DE DINAMIC



carcel de seguridad de Wad-Ras, fue el primer juego con sprites y localización en 3D.

PHANTOMAS –en parentesco profesional con el anterior– procedía sin embargo de la lejana galaxia Andrómeda en la que había sido programado con un solo objetivo: saquear la mansión de un conocido multimillonario. Con este juego Dinamic dió también un salto hacia el futuro: se abandonó definitivamente la Mansión para alojar al equipo –que la había ya desbordado– en un conocido edificio de oficinas de Madrid.

También la aventura inglesa progresaba incesantemente: el ***VIDEOLIMPIC*** se situaba en el número uno de las listas inglesas de la mano de Mastertronic y aparecían también ***PHANTOMAS***(con Code Masters) y ***CAMELOT WARRIORS*** (con Ariola Soft).

COBRAS ARC pertenece igualmente a esta época y presenta como en otras ocasiones novedades para el usuario español: fue la primera aventura icono-gráfico-conversacional creada en España. El argumento: desvelar el secreto encerrado en el Templo Cobra, un secreto que ningún humano ha logrado desentrañar.

PHANTOMAS II es la segunda aventura de este personaje: esta vez en el castillo del Conde Drácula para acabar con su perverso reinado del terror. Este juego fue también número uno en las listas inglesas, solo que, bajo otro nombre –una vez más– con el que fue bautizado en el exterior: Vampire.

Y, hablando de nombres, no podía faltar ***NONAMED*** –que en inglés significa «sin nombre»– y que fue el título del siguiente juego de Dinamic –título provisional que acabó en definitivo porque, al final, a nadie se le ocurrió uno mejor– y que planteaba una de las más duras pruebas a superar por todo aquel que decidiera ser nombrado caballero: escapar del castillo sin nombre para no caer en manos de un extraño mago cuyo nombre, como en los crucigramas, era el de otro mago mucho más famoso y benévolo, pero escrito al revés. ¿Adivinas a quién nos referimos?.



Otro lugar escabroso del que huir fue ***ARQUIMEDES XXI***, una base enemiga que se dedicaba a la fabricación de armas biológicas con la intención de equipar un siniestro ejército de androides y en la que había que internarse y colocar una bomba para destruir la amenaza de un mundo libre.

Y más o menos por estas fechas aparecería también otro de los hitos de la historia de Dinamic, ***ARMY MOVES***, con el que se iniciaba una doble saga. La de los FX doble carga, con la que se dotaba al juego de las máximas posibilidades en gráficos, distintos escenarios y rutinas «filmation» sin problemas de memoria, elevando así la adictividad. Y la de Derdhal, un miembro de los COE entrenado durante años para convertirse en un especialista en todas las técnicas de combate, y futuro protagonista de otro título vital en la historia de Dinamic: ***NAVY MOVES***

EL MUNDO DE DINAMIC



Y por fin, llegamos a uno de los programas históricos de Dinamic.

Estuvo mucho tiempo en preparación. La idea era sensacional. El reto, simular un partido de baloncesto tipo «one to one» contra una de las figuras más conocidas del deporte español, uno de los mejores jugadores de todos los tiempos: ***FERNANDO MARTIN BASKET MASTER***

Llevarlo a la realidad costó bastante más, pero la recompensa superó con creces al esfuerzo invertido: todavía ostenta un record histórico de ventas en nuestro país y, además, obtuvo el premio al mejor programa del año.

También en esto Dinamic fue pionera ya que consiguió el primer acuerdo con un famoso deportista para utilizar su nombre e imagen para un video-juego, estrategia de marketing que no tardarían en utilizar otras empresas del sector.

GAME OVER –como todos los buenos programas– también se hizo desear. Parecía como si el inmenso ejército de Terminators a las órdenes de la malvada Gremla, se hubiera escapado una y otra vez de la pantalla sometiendo con sus encantos ocultos y malas artes no sólo a las cinco confederaciones de planetas más allá de Alfa Centauri, sino también al propio programador, que se vió afectado de sucesivas trabas para

poder terminar el juego. Con ella se inauguraba otra nueva saga que también daría mucho que hablar –la de las chicas de Dinamic–, llegando a ser incluso objeto de censura en el caso de la mismísima Gremla más allá de nuestras fronteras, mediante un hábil retoque en una parte evidente de su anatomía.

Y tras el éxito obtenido en TV por la serie de dibujos animados basada en la obra de Cervantes, Dinamic quiso también dar su versión del clásico a través de una aventura gráfico-conversacional, y de este modo y tras sus heróicas gestas literarias, el ingenioso hidalgo manchego escapó del libro de su autor para internarse en el apasionante mundo de esta aventura informática, que se presentó al público con los dibujos originales de la serie de TV en la carátula.



Fue más o menos entonces cuando, un extraño tripulante a bordo de su nave galáctica, tras una juerga colosal y con alguna que otra copa de más, se estrelló contra un planeta enemigo, despertando con su estruendo una vez más la inagotable fuente de personajes de Dinamic. Esta vez fue gracias al acuerdo con un prestigioso dibujante y admirador de Dinamic –Enrique Ventura– que prestó su pluma para dar vida a quizás el más famoso de los héroes de Dinamic: el playboy galáctico e incorregible juerguista ***FREDDY HARDEST*** que en esta su primera aventura aparecía –perdido y resacoso– en un planeta enemigo lleno de peligros.
Y mientras ***FREDDY HARDEST*** intenta salir con vida de KALDAR, el trabajo se acumula en las Megacorporaciones estelares y Dinamic inaugurando una original precampaña en las revistas decide .insertar un anuncio por palabras para reclutar un ejecutivo agresivo que pueda apoderarse del estratégico planeta GEA-3. El resultado

EL MUNDO DE DINAMIC



CTW

27-6-88 BRITAIN'S TOP COMPUTER TRADE WEEKLY ISSUE 192

Dinamic goes alone in UK

Spanish publisher Microdigital Soft has terminated its licensing deal with Ocean in favour of launching itself in the UK.

Microdigital, trading as Dinamic, provided several Ocean games last year such as *Army Moves*, *Game Over*, *Freddy Hardest* and *Basket Master*. Dinamic will be launched as a brand in its own right at the PC Show, Earl's Court this September.

"After a year with Ocean we've decided to go on our own," commented Microdigital's international operations director Michel Angstadt to *CTW*. "It was a very good deal and it was the best we'd ever done in the UK, but we've realised our own production capacity and we're going to try and get a higher income."

Dinamic's first release will be *Game Over II* on Spectrum, C64, Amstrad and MSX. It will be backed by some £20,000 worth of marketing spend.

Before the game reaches the UK public in September, Angstadt is hoping to have signed up an exclusive distribution deal with either a UK distributor or publisher. The difference to the Ocean deal will be that Dinamic will ship finished product and artwork.

The label hopes to be releasing four to six original titles a year once it is fully operational.

es un éxito y miles de videoadictos deciden penetrar en el mundo de ***MEGACORP***.

En lo que respecta al tema internacional, este año marcaría una nueva etapa: la firma del contrato con la más prestigiosa casa británica de videojuegos –OCEAN/IMAGINE– con la cual ***ARMY MOVES, BASKET MASTER, FREDDY HARDEST*** y ***GAME OVER***, situarían a Dinamic en altas cotas de popularidad en toda Europa.

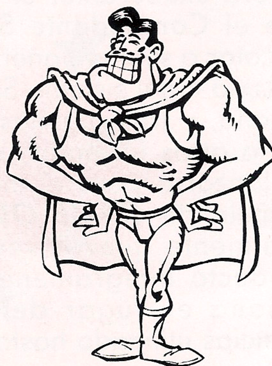
A su vez Dinamic iba también extendiéndose como un pulpo en distintas oficinas de la Torre de Madrid, a medida que el espacio se quedaba pequeño: una para los programadores, otra para publicidad, etc.

Después, vendría un nuevo mundo de fauna hostil y flora exuberante: el mundo de ***PHANTIS*** en el que el Comandante Serena tiene como misión rescatar a su compañero de expedición capturado en Luna 4 del sistema Sotpok. Una vez lanzado en España, y tras algunas remodelaciones y versiones a otros formatos, este título sería el primero en lanzarse para el mercado internacional –con el título de ***GAME OVER II***– bajo una filosofía totalmente nueva: vender en el extranjero un producto íntegramente creado y fabricado en España en lugar del tradicional sistema de licencias utilizado hasta la fecha.

EL MUNDO DE DINAMIC







Y por fin, la aventura de Dinamic, con el paso del tiempo, llega a su momento más fructífero en cuanto a número de lanzamientos y licencias.

Comienza la andadura del cuarto año con dos nuevos personajes femeninos: ***HUNDRA Y TURBO GIRL***.

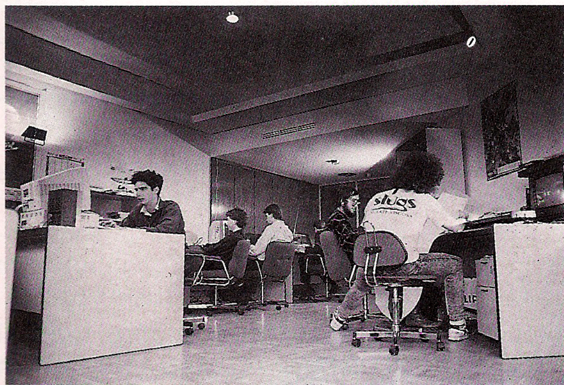
La primera hija de Jorund –rey de los vikingos del Norte– encerrado en el reino de Luky por los dioses tras haber osado penetrar en el jardín prohibido de la Norns y que ha sido autorizada por aquéllos para rescatarla, programa éste que incorpora un nuevo sistema: FX Sincro Sprites.

La segunda, teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército Korg con la misión de destruir los tres Elder, seres cibernéticos que interceptan los suministros de la colonia con un ejército de naves robot.

Con ***LA GUERRA DE LAS VAJILLAS***, se hizo una memorable incursión en la famosa serie galáctica en una aventura gráfico-conversacional de corte humorístico.

Después vendría otro superhéroe Dinamic ***–EL CAPITAN SEVILLA–*** cuya identidad real –Mariano López, transportista de embutidos– se ve transformada por una explosión nuclear cada vez que

EL MUNDO DE DINAMIC



ingiere una de sus salchichas, motivo por el que inicialmente el juego estuvo a punto de llamarse El Capitán Morcilla.

Y de este superhéroe, al famoso detective Pepe Carvalho en el caso de ***LOS PAJAROS DE BANGKOK***, un nuevo acuerdo de licencias que permitió llevar por primera vez al ordenador –en una aventura gráfico-conversacional– el conocido personaje del escritor Manuel Vázquez Montalbán. Además un nuevo avance técnico: el FX Doble Versión, una para principiantes y otra para iniciados.

Y así llegamos a Phillipus Sunset, megapiloto estelar de la confederación TERRA 1, que ha arrebatado el «Sprocket-System» al terrible imperio Drowhar y debe regresar con él sano y salvo a la base, en ***MEGANOVA***. En esta ocasión, hasta la doble carga quedó pequeña y así surgió un nuevo FX: triple carga.

Este año se inició también una experiencia decisiva por parte de Dinamic: la colaboración como empresa experta en desarrollo de software de video-juegos con otra de hardware, para desarrollar un producto conjunto, un joystick tipo pistola, para la cual se crearon dos juegos: ***TARGET PLUS***, un juego de puntería (tiro al plato, etc.) y ***MIKE GUNNER***, en el que hay que limpiar de malhechores la ciudad más peligrosa de la tierra.

La segunda gran licencia en lo que a simulaciones deportivas se refiere fue otro gran proyecto: ***ASPAR GP MASTER***, adaptación a un videojuego de todo un Campeonato del Mundo de Motociclismo, en el cual tuvo que trabajar un gran equipo de expertos en desarrollo bajo la coordinación de un productor y que fue presentado a los medios del sector en un acto promocional –con video incluído– en un importante hotel madrileño.

Y por fin, la bomba del año: ***NAVY MOVES***, en el que Dinamic echó toda la carne en el asador para conseguir un nuevo programa estrella y que, una vez más, supuso conseguir recientemente el mejor programa del año.

Con éstos últimos, Dinamic se separa ya del resto de productoras introduciendo un nuevo concepto: el supervideojuego.



Y así acabó un año más y empezó 1.989.

Y empezó calentando motores ***COMANDO TRACER***, en el año 2.046 cuando los MOXAT 2046 empezaban a sembrar el pánico en la galaxia y el género humano debía acabar con ellos. Aquí, un nuevo avance: el FX Sincro Sprites Plus, que sincroniza el movimiento de Sprites y el triple scroll con el haz de electrones de la pantalla.

Después fue el ***RESCATE ATLANTIDA***, en el que la misión es recuperar la última de las naves de la era Somerset. También hay un nuevo avance: el sistema de carga Poliload, para empezar a jugar antes de que el juego se cargue.

Y tras él, el único que puede atacar la fortaleza Sagar, más allá del sistema rocoso Kerman: no es un ejército, ni una máquina, ni siquiera un héroe, es: ***BESTIAL WARRIOR***. En este caso, con dos versiones distintas: normal y GUN-STICK.

Así hasta el día de hoy, en que Dinamic dispone de muchos más medios que nunca: con tres oficinas en la Torre de Madrid, más de 50 ordenadores, 17 programadores in house y un gran número de equipos free-lance repartidos por toda España.

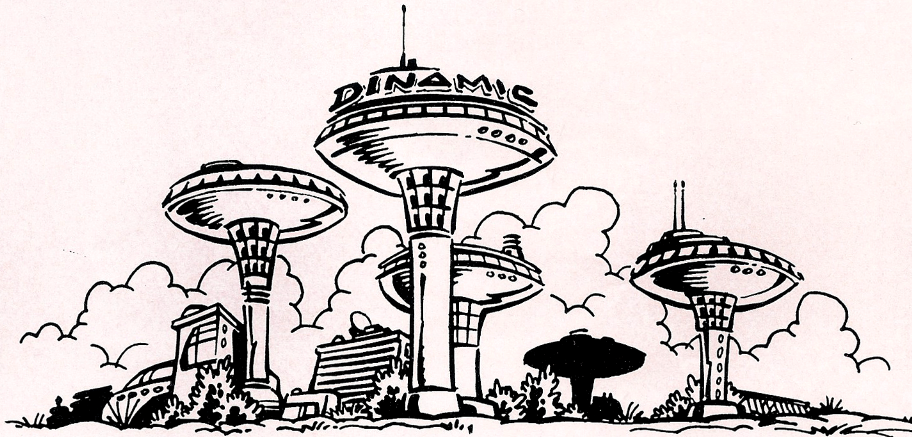
Una estructura de empresas que abarca todo el proceso creativo desde que la idea nace en la mente del programador hasta que un supervideojuego llega a tus manos.

EL FUTURO

Y todo esto no es más que el principio.

Porque el reloj sigue avanzando y porque pensamos estar ahí otros cinco, otros diez y otros veinte años más y así sucesivamente creando para tí, para todos vosotros, nuestro mundo inagotable de ilusión.

Y porque todo esto que conmemoramos hoy, esta larga lista de juegos, de aventuras y personajes que componen nuestro quinto aniversario, no es nada comparado con todas las sorpresas que os tenemos preparados...



VEINTINUEVE-UNO, S.A.

Imprime G. Robles - 571 15 95 - Madrid

